

université
PARIS-SACLAY

FACULTÉ
DES SCIENCES
DU SPORT

Portail Staps 2021-2022
1^{ère} année

Volley-ball
Le Traitement didactique



Qu'est-ce que la didactique?

Hébrard 1986 « Etude des processus d'élaboration et d'acquisition (chez l'élève) et de transmission (chez l'enseignant) des savoirs et savoir-faire d'une discipline. »

A quoi sert le traitement didactique d'une activité?

A passer d'une pratique culturelle de référence à une activité physique et sportive enseignable en milieu scolaire qui doit permettre à tous les élèves quel que soit leur niveau de rentrer dans l'activité.

Les étapes du traitement didactique

Définition et classification, logique interne et règles essentielles
enjeux de formation ce que ça va apporter à l'élève de pratiquer cette activité,
quelles compétences ça va lui permettre d'acquérir,
les problèmes fondamentaux auxquels les élèves vont être confrontés,
les niveaux de pratique « passer d'un élève qui...à un élève qui..... »
Evaluation et situations de référence

Définition du volley:

Sport pratiqué en salle ou en plein air, sur un terrain délimité, opposant deux équipes de six joueurs maximum chacune et consistant, pour les joueurs d'une équipe, à faire franchir un obstacle vertical (le filet) au ballon, en le reprenant de volée et en le frappant de la main ou de toutes autres parties du corps, sans le laisser rebondir de telle sorte que l'équipe adverse ne puisse pas le renvoyer.

Dans la famille Sport collectifs :

Sports collectifs de petit terrain

Activité de coopération et
d'opposition

Champ d'apprentissage 4 :
Conduire et maîtriser un affrontement individuel ou collectif

Spécificité du volley

- Frapper la balle
- Rebond au sol interdit
- Nombres de touches limités
- Lutte pour le ballon indirecte car présence du filet: on doit « rendre » le ballon aux adversaires pour marquer, pas d'interpénétration des camps
- Création d'un nouvel équilibre car tête toujours orientée vers le haut, regard vers l'avant et les côtés pas de danger qui arrive de derrière
- Rotation des joueurs imposées
- Le terrain à la fois une cible à défendre et en même temps une zone d'évolution et de déplacements des joueurs

Enjeux de formation

D'ordre psychomoteur:

- Précision dans la réalisation et la coordination de déplacement, placement postural et de frappe.
- Nécessité de coordonner les actions
- Développer des capacités d'équilibre et de déplacement latéral et antéropostérieur

D'ordre cognitif :

- Mise en place de repères spatio-temporels permettant de structurer l'espace de jeu.
- Optimisation de la relation d'anticipation-coïncidence entre la balle et les joueurs
- Identification, appréciation et analyse des données perceptives en relation à l'espace, au temps, à la nature de la balle, aux individus (partenaires et adversaires voire arbitre) et à la stratégie de jeu
- Développer des capacités d'analyse et de décision dans un temps très bref par rapport à la trajectoire de la balle, le camp adverse et les joueurs.

D'ordre socio-affectif

- Mise en place d'une organisation sociale dans le jeu basé sur la communication
- La responsabilité qui se manifeste dans la différenciation et la complémentarité des rôles
- Solidarité, tolérance et humilités au sein du collectif
- Prise de responsabilité pendant l'échange, à l'arbitrage

Contraintes de l'activité

- Droits des joueurs : tout frapper donc temps d'action sur la balle très réduit, rapidité du traitement de l'information
- Gravité : la pesanteur, premier adversaire du volleyeur!
- Occupation de l'espace, communication avec les partenaires, répartition des rôles
- Système de score : prendre l'ascendant sur... Faire pencher le rapport de force en sa faveur
- Intentions différentes du joueur s'il joue avec ses partenaires, s'il envoie la balle chez l'adversaire : adaptation de la technique employée. Quels sont les principes d'action des joueurs?

Principes et règles d'action en attaque et en défense			
En attaque		En défense	
Principes	Règles	Principes	Règles
Conserver la balle	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Garder le ballon dans son camp après récupération. Contrôler le ballon ✓ Orienter la balle vers zone d'attaque. ✓ Donner une balle haute et dans la zone du passeur. Réduire incertitude en termes de lieu de chute du ballon et en termes de trajectoires 	Protéger sa cible	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Coordonner ses actions avec celles d l'adversaires. ✓ Occuper les espaces libres ✓ Couvrir sa zone
Faire progresser la balle	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Amener la deuxième frappe vers la zone d'attaque en s'orientant vers la zone. Mettre la balle pour que le partenaire soit en Situation Favorable de Marque. ✓ Augmenter le nombre de joueurs en SFM 	Empêcher/ Gêner l'attaque adverse	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Empêcher l'attaquant de frapper en contrant (défenseur avant) ✓ Être mobile en défense arrière. Attitude
Attaquer la cible adverse	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Marquer directement par le service ou l'engagement ✓ Créer la certitude chez soi ✓ Créer l'incertitude chez les adversaires 	Récupérer la balle	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Anticiper la trajectoire et le lieu où la balle va tomber. Prise d'informations ✓ Coordonner ses actions : déplacements et placements par rapport aux partenaires et adversaires ✓ Être prêt à réagir : vigilance, état d'esprit

Niveaux de Jeux : comportements caractéristiques observés et transformations souhaitées				
Niveaux	Tendances générales	Comportements observés	Transformations motrices souhaitées	D'une étape à l'autre
Niveau 0	Frapper	Attitude d'attente : jambes tendues bras ballants, Pas d'utilisation du train inférieur, Peu de zone couverte, Ballon bloqué quand juger insatisfaisant, Ballon joué après rebond, Eloignement du ballon (peur), frappe explosive, ballon rabattu vers l'avant	Ballon contrôlé au-dessus de soi pour obtenir un renvoi haut : renversement de la tête vers l'arrière Action dissociée des bras et des jambes : se déplacer avec jambes, se préparer à renvoyer avec membres supérieurs Action associée des bras et des jambes au moment de la frappe Doser l'énergie transmise	De se débarrasser à contrôler
Niveau 1	Renvoyer	Difficulté à se déplacer. Attitude <u>pré-active</u> mais les bras compensent le manque de mobilité des jambes Difficulté à s'orienter : le corps reste orienté en fonction de là où vient la balle Pas de différenciation des rôles : tous les joueurs vont au ballon. Temps de latence une fois la balle passée de l'autre côté du filet peu de remplacement	Mobilité des appuis dans déplacements antéro postérieurs et latéraux Réorientation et rééquilibration des appuis, bassin, épaules vers la cible visée Différenciation des rôles : se reconnaître Porteur de balle : s'organiser pour contrôler la balle ou Non porteur de Balle : s'organiser pour proposer une aide	De renvoyer à se répartir les rôles

Niveaux de Jeux : comportements caractéristiques observés et transformations souhaitées				
Niveaux	Tendances générales	Comportements observés	Transformations motrices souhaitées	D'une étape à l'autre
Niveau 2	Renvoyer avec soutien	<p>Jeu dans le « ici et maintenant » pas d'anticipation sur l'action future.</p> <p>Le joueur relais face au réceptionneur a deux choix : soit renvoyer en face, soit réutiliser son partenaire (ballon qui repart derrière)</p> <p>Pas d'orientation du joueur relais</p> <p>Utilisation de la manchette et de la passe dix doigts sans intention de créer de l'incertitude chez l'adversaire</p>	<p>Orientation du joueur en relais pour qu'il produise une passe dans la zone avant et qu'il place son partenaire en Situation Favorable de Marque.</p> <p>Déplacement vers l'avant (sans se coller au filet) du réceptionneur pour proposer une solution offensive au joueur relais</p> <p>L'attaquant doit enrichir ses possibilités de réponses pour attaquer le camp adverse : passe avec trajectoire <u>diverses</u> en sautant ou non.</p>	De s'organiser pour conserver à s'organiser pour attaquer
Niveau 3	Renvoyer avec relais	<p>Joueur relais ne sent pas toujours concerné, peu de mobilité. Faible rayon d'action</p> <p>Joueur réceptionneur se déplace précipitamment et vient se coller au filet ; peu de disponibilité pour agir sur passes approximatives de son partenaire</p> <p>Peu ou pas de remplacement : les deux joueurs se retrouvent collés au filet. Tentative de construction en 3 touches qui perd l'échange contre une équipe qui renvoie direct</p>	<p>Attitude pré dynamique du passeur, jouer la deuxième balle dans un rayon d'action plus grand.</p> <p>Adaptation du déplacement de l'attaquant pour être à distance optimale du passeur</p> <p>Anticipation sur l'action future : remplacement conséquent</p> <p>Prise de risque de l'attaquant avec quelques ballons frappés à une main</p>	De s'organiser à se responsabiliser

Niveaux de Jeux : comportements caractéristiques observés et transformations souhaitées				
Niveaux	Tendances générales	Comportements observés	Transformations motrices souhaitées	D'une étape à l'autre
Niveau 4	Balle placée	<p>Le joueur relais ou passeur se rend disponible pour jouer un maximum de 2^{ème} balle.</p> <p>Le réceptionneur ou relanceur ou défenseur anticipe son placement et son orientation en fonction des informations qu'il prend sur la balle et les adversaires.</p> <p>Accroissement de la mobilité et de la couverture du terrain grâce à une meilleure organisation et une meilleure communication</p> <p>Plusieurs attaquants peuvent se retrouver en SFM avec les épaules et le bassin orientés vers le terrain adverse.</p> <p>Les balles sont placées, Smashes encore approximatifs par mauvaise synchronisation du saut (anticipation coïncidence) et plan de frappe trop derrière la tête</p>	<p>Régularité des passes afin que l'attaquant puisse jouer les balles en sautant et s'engager en smash.</p> <p>Jouer la 2^{ème} balle où qu'elle soit.</p> <p>Attaquant prise d'élan (pour les droitiers gauche/droite/gauche, pour les gauchers droite/gauche/droite) saut, frappe : synchroniser le départ avec la trajectoire de passe. Sur balle haute, partir au moment où la passe a atteint son point haut. Consignes de départ à l'attaque spécifique pour droitier et gaucher en fonction du lieu d'attaque en 2 ou en 4.</p> <p>Défenseur attitude pré active, vigilance, adapter le geste de manchette pour encaisser puissance des frappes.</p> <p>Le service comme une arme pour limiter les capacités offensives des adversaires</p>	<p>De déplacer l'adversaire à réduire son temps d'action sur la balle grâce au smash</p>

Niveaux de Jeux : comportements caractéristiques observés et transformations souhaitées				
Niveaux	Tendances générales	Comportements observés	Transformations motrices souhaitées	D'une étape à l'autre
Niveau 5	Attaque smashée	<p>Jeu plus rapide car les attaques smashées sont de plus en plus fréquentes</p> <p>L'attaquant est regardé par ses partenaires : soit fait le point, soit fait une faute, soit est contré.</p> <p>Les services efficaces réduisent le nombre d'attaquants en SFM</p>	<p>Construction du contre pour soulager la ligne arrière défensive en créant une ligne de défense haute.</p> <p>Organisation collective adaptée par rapport au contre</p> <p>Permutation pour permettre au meilleur bloqueur de se retrouver le plus souvent possible au contre</p> <p>Notion de soutien</p> <p>Amélioration de la réception pour que le passeur est toujours un choix important d'attaquants</p> <p>Passeur : début de spécialisation. Le joueur le plus précis, le plus régulier voire le plus mobile</p>	De « avoir un attaquant en SFM » en bout de filet à utiliser toute la largeur du filet avec 2 ou 3 attaquants en SFM
Niveau 6	Développer les temps d'attaque	<p>Le contre est une arme qui réduit l'efficacité de l'attaque.</p> <p>Un bon service réduit les choix du passeur et facilite le travail de lecture et de placement du contre.</p> <p>Même avec une bonne réception, une bonne relance ou une bonne défense, le contre est efficace. La bonne liaison avec les lignes arrière réduisent conséquemment l'efficacité du système offensif</p>	<p>Passeur être capable de faire différentes formes de passe en conservant la même posture préparatoire</p> <p>L'attaquant s'engage dans différents temps d'attaque.</p> <p>Augmenter son choix d'actions sur la balle possible avec la même préparation : smash puissant, frappe enroulée/placée, feinte.</p> <p>Stabiliser la réception, la relance et la défense pour permettre au passeur un large choix de temps de passe.</p> <p>Utilisation des joueurs <u>arrières</u> pour augmenter les choix offensifs</p> <p>Diversifier les techniques de service</p>	De l'incertitude spatiale à l'incertitude temporelle

La situation de référence est une situation d'opposition entre deux équipes qui se rapproche le plus possible de la pratique culturelle de référence. Elle sert à évaluer en début, en cours et en fin de cycle les acquisitions des élèves en situation réelle de match.

Le 2 vs 2, le 3 vs 3, le 4 vs 4 sont des situations de référence dans lesquelles je peux adapter certaines variables didactiques : hauteur du filet, taille des terrains, droit des joueurs (jonglage autorisé ou non), Engagement (en passe Québec, en lancer-pousse, en service avec ou non une 2^{ème} chance, max 3 services par joueur)

La situation pédagogique est une situation d'apprentissage où l'enseignant installe un dispositif pour faire acquérir de nouvelles capacités, connaissances et attitudes aux élèves.

Elle comprend

- un (ou des) objectif(s) pour l'enseignant,
- un but pour les élèves,
- Une organisation avec des consignes de fonctionnement, rotation des joueurs, rôles,
- Critères de réalisation ou contenus d'enseignement: comment bien faire l'action voulue ? Ex pour la passe à dix doigts : faire un triangle avec ses pouces et ses index au-dessus de son front.
- Critères de réussite qualitatif et quantitatif
- Complexification et simplification